OWNER'S MANUAL

ASR

.68 CALIBER PAINTBALL MARKER

Contains:
- Safety Information
- Warranty Information
- Operating Instructions
- Annotated Diagram
- Trouble Shooting Guide

⚠ This safety alert symbol indicates important safety messages in this manual. When you see this symbol, be alert to the possibility of personal injury and carefully read the message that follows.

⚠ **WARNING:** THIS IS NOT A TOY. MISUSE MAY CAUSE SERIOUS INJURY OR DEATH. EYE PROTECTION DESIGNED FOR PAINTBALL USE MUST BE WORN BY THE USER AND ANY PERSON WITHIN RANGE. RECOMMEND AT LEAST 18 YEARS OLD TO PURCHASE, 14 YEARS OLD TO USE WITH ADULT SUPERVISION, OR 10 YEARS OLD TO USE ON PAINTBALL FIELDS MEETING ASTM-STANDARD F1777-02. READ OPERATION MANUAL BEFORE USING.

⚠ **WARNING:** NEVER SHOOT AT ANYONE WITHOUT PROPER PROTECTIVE EQUIPMENT FOR EYES, EARS, THROAT AND HEAD, WHICH MUST BE WORN AT ALL TIMES. EYE PROTECTION MUST BE DESIGNED SPECIFICALLY FOR PAINTBALL USE. FAILURE TO FOLLOW THESE SAFETY PRECAUTIONS MAY RESULT IN BODILY INJURY INCLUDING BLINDNESS AND DEAFNESS.

Welcome to the Stryker™ team and thank you for purchasing this high quality Stryker™ paintball marker.

We at Stryker™ stand committed to providing you with the best product and service available. Your new marker is designed and manufactured to provide ease of maintenance with trouble free performance. We ask that you read this manual to obtain the maximum enjoyment and safety of your purchase.

Call 1-800-755-5061 or visit our web site at www.strykerpaintball.com if you should need an Illustrated Parts List.

⚠ RULES OF SAFE PAINTBALL MARKER HANDLING

1. Always wear proper eye, face and ear protection designed especially to stop paintballs.
2. Never shoot a person who is not wearing proper protection.
3. Treat every paintball marker as if it were loaded.
4. Never look down the barrel of the marker.
5. Never point the paintball marker at anything you don't wish to shoot.
6. Keep the paintball marker on safe until ready to shoot.
7. Keep the barrel plug in the paintball marker's muzzle when no shooting.
8. Always remove gas source before disassembly.
9. Store the paintball marker unloaded and degassed in a locked place.
10. Follow warnings listed on gas source for handling and storage.
11. Never use anything other than .68 caliber paintballs.
12. Do not shoot fragile objects such as windows.
13. Paintballs may cause staining of some porous surfaces such as brick, stucco and wood.
14. Always measure velocity before playing paintball.
15. Never shoot at velocities in excess of 300 feet per second.
16. Never engage in vandalism.
17. Do not use marker for drive-by shootings.
18. Do not modify your marker's pressurized air system or cylinder in any way.

Stryker™
1201 S.E. 30th Street
Bentonville, AR 72712
1-800-755-5061
www.strykerpaintball.com

Part No. 143709-000 12/09

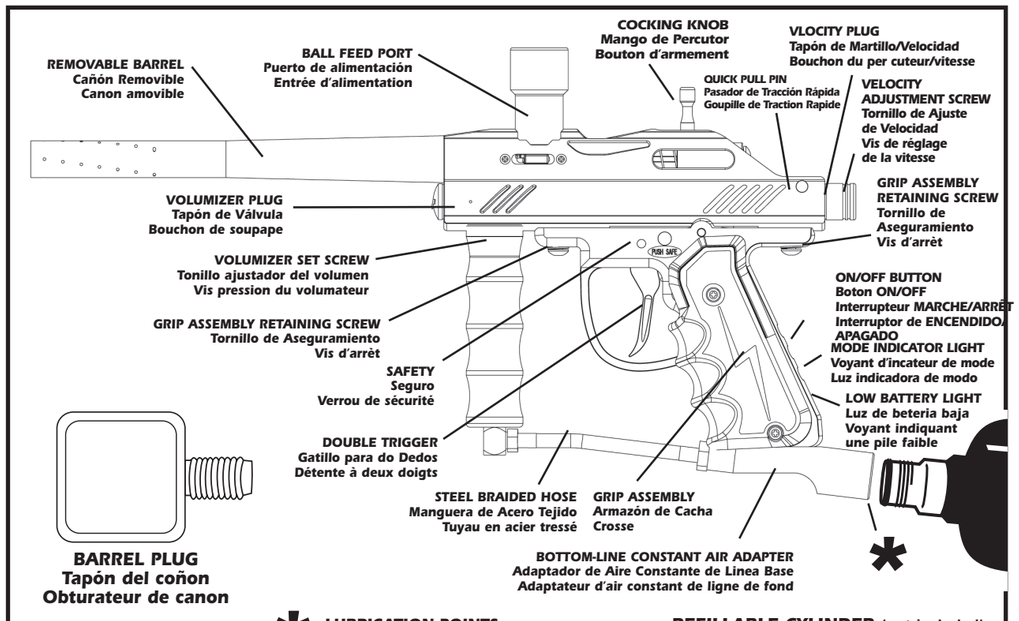


FIGURE A

OPERATING INSTRUCTIONS

⚠ **WARNING:** Be sure the paintball marker is always pointed in a safe direction. Read the following operating instructions and WITHOUT LOADING ANY PAINTBALLS proceed several times through the operating steps with your paintball marker (dry fire the paintball marker at a safe target) so that you will be able to operate the marker properly and safely.

STEP 1. EYE PROTECTION: Make sure everyone within range (200 yards) is properly protected from paintball impacts.

STEP 2. Take marker off safe, for cocking with top cocking pin.

STEP 3. COCK: Cock marker by pulling cocking handle fully back until locked in sear position. This marker is a semi-automatic marker, which will re-cock itself after firing when working properly.

STEP 4. PUT ON "SAFE". Push safety from left to right; no red band showing. Make sure barrel plug is placed securely in muzzle of marker.

STEP 5. ATTACH GAS SOURCE: Marker can be used with a Brass Eagle® constant air refillable cylinder (not included). You should expect better gas efficiency with a larger refillable cylinder. (RECOMMEND Brass Eagle® 9oz. refillable cylinder. Item #1471.)

NOTE: Add 3 drops of mineral oil to the ASA adapter prior to attaching the refillable cylinder. Check the website at:

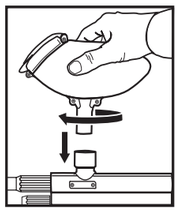
www.Strykerpaintball.com for approved lubricants.

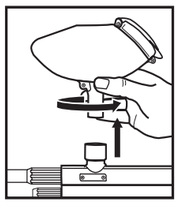
STEP 6. LOAD PAINTBALLS:

A) Insert loader (not included with all packaging) into ball feed port. Grip loader from the top. Insert loader feed neck into ball feed port on the marker. Twist and push firmly in a clockwise direction.

NOTE: The loader to ball feed port fit is purposely tight. (RECOMMEND Viewloader® Quantum™, eVLution II™ or Revolution™ electronic loader)

B) Pour paintballs into loader. NOTE: Paintballs are gravity fed from loader to the marker each time the trigger is pulled. Too rapid a rate of fire, broken balls or too many balls in loader may cause subsequent balls to break and will adversely affect the paintball marker's accuracy. Use a squeegee to clean inside the paintball marker's barrel. (RECOMMEND Stryker™, Brass Eagle®, Viewloader®,JT®, or WGP® brand .68 caliber paintballs.) Paintballs should be stored in a cool, dry place in sealed plastic bags. Do not subject to freezing, excessive heat, humidity or store in direct sunlight. These conditions may cause ball breakage and/or poor feeding.





STEP 7. Turn on E-Grip per operation instructions to semi-automatic mode (dual green led lights).

STEP 8. Remove barrel plug and take off safe by pressing safety from right side of paintball marker until red band is showing.

STEP 9. FIRE: Paintball marker is now ready to fire.

STEP 10. VERIFY VELOCITY: Verify that the paintball marker's velocity is below 300 feet per second or less if required by playing field. Velocity should be measured with a chronograph prior to playing paintball. Velocity may be adjusted by turning the velocity adjustment screw (See Fig. A) Using a 1/8" allen key (included) turn the screw clockwise to increase velocity and counter-clockwise to decrease velocity. (RECOMMEND Viewloader® on-barrel chronograph to verify velocity. Item #7815.) NOTE: Additional velocity adjustment available by adding or removing hammer spring spacer. (Fig. B)

⚠ **WARNING:** Never shoot at anyone without proper protective equipment for eyes, which must be worn at all times. Eye protection must be designed specifically for paintball use. Failure to follow these safety precautions may result in bodily injury including blindness and deafness.

UNLOADING YOUR MARKER

⚠ **WARNING:** Always wear proper eye, face and ear protection designed especially to stop paintballs while unloading your paintball marker.

STEP 1. Make sure barrel plug is securely in barrel.

STEP 2. Put Marker on safe. (Push left to right)

STEP 3. Remove loader.

STEP 4. Turn marker upside down to remove paintballs from feed port.

STEP 5. Remove barrel.

STEP 6. Point marker toward ground in a safe direction and fire several times to insure it is completely unloaded. Put marker back on safe.

STEP 7. Remove gas source.

STEP 8. Use squeegee to dislodge any paintballs from barrel and replace barrel plug.

STEP 9. Replace barrel. Do not unload your marker indoors.

⚠ **WARNING:** Do not look down the breach or barrel of the marker while gas source is attached.

SPECIAL INSTRUCTIONS

Maintenance/Operation

Follow all procedures listed in this manual. In addition, periodically check the steel braided hose assembly for leaks or fraying.

Safety

Do not allow the steel braided hose to be pinched in any way. The hose is durable but is not intended to act as a trigger guard.

E-GRIP OPERATION

NOTE: Marker will not cock or field strip with safety in the ON position.

STEP 1. EYE PROTECTION: Make sure everyone within range (200 yards) is properly protected from paintball impacts.

STEP 2. PUT ON "SAFE." Push safety from left to right; no red band showing. Make sure barrel plug is placed securely in muzzle of marker.

STEP 3. INSTALL BATTERY: Remove grip cover and install 9 volt battery (High performance type recommended) into grip after connecting battery clip (See Fig. B).

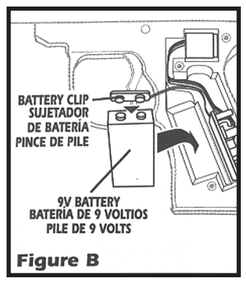


Figure B

STEP 4. TEST: Test for power before installing grip cover.

STEP 5. TURN ON: Turn grip on by depressing ON/OFF button for 3 seconds until red light is showing. Depress again until red light turns green (See Fig. C). Depress trigger and watch for solenoid function.

STEP 6. REPLACE GRIP COVER (Don't overtighten screws).

STEP 7. TEST FIRE: Following the operation instructions below, first test fire the marker without paint.

NOTE: Should marker develop function problems related to the grip, replace the battery with a new 9 volt high output, high performance battery before any other trouble shooting mesures.

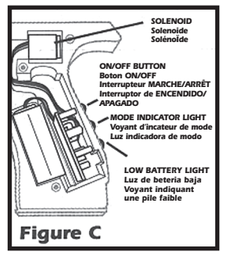


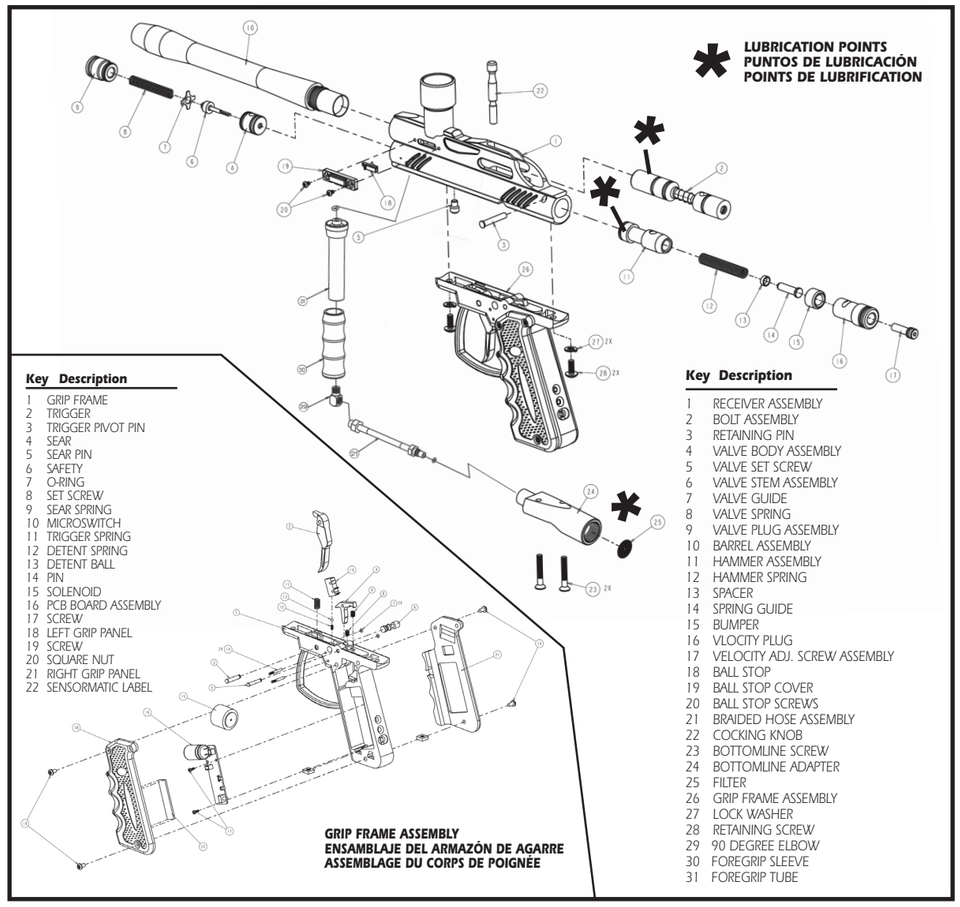
Figure C

STEP 8. SWITCH FIRING MODES: To switch between the different modes, first turn the e-grip on. The marker will be in Semi-Auto mode (Green Top LED light). Press the on/off button once for 3-shot burst mode (Orange Top LED light). Press the on/off button again for Full Auto mode (Red Top LED light). Press the button again to return back to Semi-Auto mode.

STEP 9. TURN OFF: To turn off marker, depress ON/OFF button 3 seconds or longer.

STEP 10. LOW BATTERY LIGHT: The bottom LED light is a low battery indicator. Green indicates good battery. Red indicates a low battery; replace the battery for the marker to perform correctly.

NOTE: For best performance of the marker use an electronic loader Revolution, CAT, Evolution 3 or VLocity loader. Insure you are using robust paintballs for 3 round burst and full automatic modes to avoid excessive paintball breakage.



Key	Description
1	GRIP FRAME
2	TRIGGER
3	TRIGGER PIVOT PIN
4	SEAR
5	SEAR PIN
6	SAFETY
7	O-RING
8	SET SCREW
9	SEAR SPRING
10	MICROSWITCH
11	TRIGGER SPRING
12	DETENT SPRING
13	DETENT BALL
14	PIN
15	SOLENOID
16	PCB BOARD ASSEMBLY
17	SCREW
18	LEFT GRIP PANEL
19	SCREW
20	SQUARE NUT
21	RIGHT GRIP PANEL
22	SENSORMATIC LABEL

Key	Description
1	RECEIVER ASSEMBLY
2	BOLT ASSEMBLY
3	RETAINING PIN
4	VALVE BODY ASSEMBLY
5	VALVE SET SCREW
6	VALVE STEM ASSEMBLY
7	VALVE GUIDE
8	VALVE SPRING
9	VALVE PLUG ASSEMBLY
10	BARREL ASSEMBLY
11	HAMMER ASSEMBLY
12	HAMMER SPRING
13	SPACER
14	SPRING GUIDE
15	BUMPER
16	VLOCITY PLUG
17	VELOCITY ADJ. SCREW ASSEMBLY
18	BALL STOP
19	BALL STOP COVER
20	BALL STOP SCREWS
21	BRAIDED HOSE ASSEMBLY
22	COCKING KNOB
23	BOTTOMLINE SCREW
24	BOTTOMLINE ADAPTER
25	FILTER
26	GRIP FRAME ASSEMBLY
27	LOCK WASHER
28	RETAINING SCREW
29	90 DEGREE ELBOW
30	FOREGRIP SLEEVE
31	FOREGRIP TUBE

FIELD STRIP GUIDE

Bolt and Striker removal

STEP 1. EYE PROTECTION: Make sure everyone within range (200 yards) is properly protected from paintball impacts.

STEP 2. Remove gas supply from marker.

STEP 3. Make sure cocking bolt is in the forward position. Pull trigger to release if necessary.

STEP 4. Remove Quick Pull Pin and Remove Velocity Plug, Bumper, Spring Guide, Spacer, and Spring Hammer and Bolt (Figure B). NOTE: Use caution when removing as all parts are under spring tension.

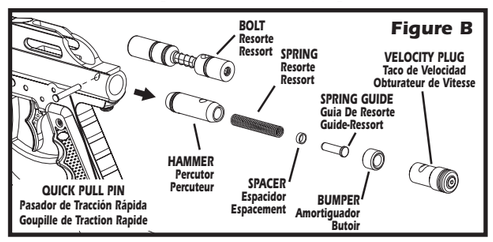


Figure B

FIELD STRIP REASSEMBLY

Follow the steps above in reverse order. Lubricate all wear points and o-rings with mineral oil only.

HAMMER REMOVAL / REPLACEMENT

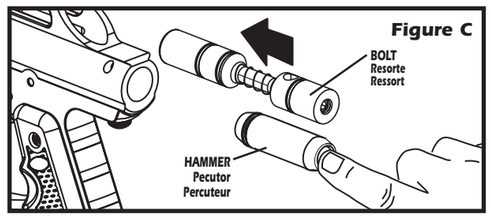


Figure C

STEP 1. Follow Steps 1-5 of Field Strip Guide.

STEP 2. Pull trigger and tap rear of the reciever against towel on flat surface to remove hammer.

STEP 3. Grasp hammer with fingers and pull from receiver.

STEP 4. Clean with soft cloth or baby wipe. Relubricate with mineral oil and replace. NOTE: Examine o-ring for any damage and replace if necessary.

STEP 5. Step 5. Turn E-grip on, make sure safety is in the off position then follow step 6.

STEP 6. Replace hammer bolt assembly into receiver with sear flat down. NOTE: It is necessary to pull the trigger 3 or more times while applying pressure to striker bolt assembly with your finger in order to fully seat the hammer. (See Figure C)

STEP 7. Reassemble per Field Strip Reassembly Section.

DISASSEMBLY / CLEANING OF BALL DETENT

STEP 1. Remove 2 phillips head screws.

STEP 2. Remove ball detent and cover.

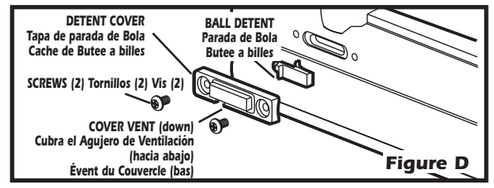


Figure D

STEP 3. Clean with soft cloth or baby wipe.
STEP 4. Replace in reverse order insuring the detent tip is toward barrel and the detent cover vent is facing downward. (See Figure D)

DO'S AND DON'TS OF CARE AND MAINTENANCE

Note: Any cosmetic or mechanical changes to product will void warranty. **Follow these easy points to keep your marker in top shape for years to come.**

DO'S

- DO read owners manual thoroughly before using marker and for complete disassembly and cleaning instructions..
- DO lubricate o-rings using 3 drops of mineral oil in the ASA adapter with each change of gas source (tank), or marker will dry out and cause it to not recock after the first shot or after rapid firing.
- DO examine valve seal drawing on back to insure correct reassembly.
- DO familiarize yourself with the parts drawing prior to any disassembly.
- DO put marker parts on cloth to avoid losing parts or parts falling down onto dirt or sand when disassembling.
- DO lubricate o-rings with mineral oil immediately after cleaning. See backside for lubrication points.

DON'TS

- DON'T return this marker to retailer. Call 1-800-755-5061.
- DON'T DISASSEMBLE marker if you are unfamiliar with marker maintainence. (Call customer service at 1-800-755-5061 or visit our website at **www.Strykerpaintball.com** for assistance).
- DON'T use lubricants other than mineral oil. (For questions about proper lubricants consult the web page or customer service at 1-800-755-5061)
- DON'T disassemble hose from marker. (Call customer service at 1-800-755-5061 for assistance).
- DON'T immerse marker in water. (Marker parts may be cleaned by wiping with a soft cloth or paper towel).

Symptom	Cause	Solution
Loader Is Not Functioning \Or Is Losing Maximum Performance	Depleted Or Low Batteries	Replace Batteries
Loader Is Not Operating Properly	Broke Paint In The Loader	Clean The Loader
I Have Replaced Batteries And Cleaned My Loader And It Still Will Not Operate	Damaged Electronics	Visit A Local Service Center Or Contact JT For Assistance At 800-755-5061
The Loader jams	Too Many Paintballs In The Loader or low quality out of round paintballs	Leave Some Room For Ball Movement When Firing The Loader

MANUAL DEL PROPIETARIO

Contiene:

- **Información de Seguridad**
- **Garantía**
- **Diagrama**
- **Instrucciones de Funcionamiento**
- **Guía para Resolver Problemas**

⚠ Este símbolo de alerta indica importantes mensajes en este manual. Cuando usted vea este símbolo, esté alerta a la posibilidad de lesiones y lea con cuidado el mensaje que sigue.

⚠ **ADVERTENCIA:** ESTE NO ES UN JUGUETE. EL MAL USO PUEDE CAUSAR LESIONES DE GRAVEDAD O INCLUSIVE LA MUERTE. PROTECCIÓN PARA EL JUEGO DE PAINTBALL DEBERÁ SER USADA POR EL USUARIO Y CUALQUIER PERSONA DENTRO DEL PERÍMETRO DE ALCANCE DEL JUEGO. SE RECOMIENDA QUE LA PERSONA QUE COMPRE EL PRODUCTO SE POR LO MENOS DE 18 AÑOS DE EDAD, 14 AÑOS CON LA SUPERVISIÓN DE UN ADULTO, O DE 10 AÑOS SI ES USADO DENTRO DE UNA CANCHA QUE CUMPLA CON LAS NORMAS ASTM-STANDARD F1777-02. LEA EL MANUAL DE INSTRUCCIONES ANTES DE USAR.

⚠ **ADVERTENCIA:** NUNCA DISPARE A NADIE QUE NO ESTÉ CUBIERTO CON EQUIPO DE PROTECCIÓN APROPIADO PARA OJOS, OÍDOS, GARGANTA Y CABEZA. ESTE EQUIPO DEBERÁ SER USADO TODO EL TIEMPO. LA PROTECCIÓN PARA LOS OJOS DEBERÁ SER DISEÑADA ESPECÍFICAMENTE PARA EL USO DE PAINTBALL. EL FALLAR EN SEGUIR ESTAS PRECAUCIONES DE SEGURIDAD PUEDE RESULTAR EN LESIONES DE GRAVEDAD O INCLUSO CEGUERA Y SORDERA.

Bienvenidos al equipo de Stryker™ y gracias por comprar esta pistola marcadora de Paintball de gran calidad.

Nosotros en Stryker™ nos comprometemos en proveerlo con el mejor producto y servicio posibles. Su modelo está diseñado y fabricado para un fácil mantenimiento y un funcionamiento libre de problemas. Le aconsejamos que lea este manual para obtener la seguridad y disfrute del producto.

⚠ REGLAS PARA EL MANEJO SEGURO DE SU PAINTBALL

1. Siempre utilice protección adecuada para ojos, cara y oídos diseñada específicamente para detener la munición paintball.
2. Nunca le dispare a una persona que no tenga la pro tec ciónde seguridad adecuada.
3. Maneje siempre cada pistola de Paintball como si estuviera cargada.
4. Nunca mire por el cañón del marcador.
5. Nunca apunta su pistola a lo que no quiera disparar.
6. Mantenga la pistola con seguro hasta que esté listo para disparar.
7. Mantenga el cañón de la pistola con su tapón cuando no esté usando.
8. Remueva siempre la fuente de gas antes de desarmar.
9. Guarde bajo llave su pistola de paintball descargada de gas y de munición.
10. Siga las instrucciones de seguridad de la fuente de gas para su manejo y almacenamiento.
11. Nunca use nunca nada que no se munición paintball de calibre .68
12. Nunca dispare a objetos frágiles tales como ventanas.
13. La munición paintball puede causar manchas en superficies porosas tales como ladrillo, madera o estuco.
14. Siempre mida la velocidad antes de empezar a jugar paintball.
15. Nunca dispare a velocidades en exceso a 300 pies (90 m) por segundo.
16. Nunca se involucre en vandalismo.
17. No utilice el marcador para tirar al pasar manejando.
18. No modifique en ninguna forma el sistema de aire a presión de su marcador o cilindro. Le cylindre peut s'envoler avec assez de force si la valve du cylindre se dévisse, ce qui peut mener à la mort.

Arrêtez si la valve commence à se dévisser du cylindre. Revissez la et amenez le à un expert pour la reparation.

DANGER D' EX PLOSION: l'usage incorrect, le remplissage, l'emmagasinage ou la disposition incorrecte peuvent aboutir aux dommages de propriété, des blessures sérieuses ou la mort.

- Ce cylindre doit être rempli seulement par unpersonnel qui a reçu la formation nécessaire en référence des brochures CGA P-1, C-6, G-6.3 et AV-7 disponible de 'Association de Gaz Comprimés. 4221 Walney Rd., Chantilly,Virginia 20151-2923
- Les valves doivent être installées et enlevées seulement par le personnel entraîné.
- Ne jamais remplir le cylindre en excès. Ne dépassez pas la pression ndiquée sur votre Cylindre.
- Si pressurisé n'exposez pas aux températures dépassant 130 degrés F.
- N'utilisez pas des moyens de nettoyage caustiques ou détachant depeinture.
- Ne modifiez d'aucune façon ce cylindre ou cette valve.
- Le Cylindre doit être détruit si exposé aux feu, ou chauffé à une température qui dépasse 350 degrés F.
- Garder le cylindre hors de la portée dts.

Use un limpiador de cañón para limpiar los fragmentos o residuos de munición. Nosotros recomendamos el Juego de Limpiador de Cañón #1477 Squeegge de Brass Eagle® ó Stryker™ Proflex Squeegee #5012.

NO LO DEVUELVA AL VENDEDOR MINORISTA.

LLAME AL 1-800-755-5061 INFORMACIÓN DE GARANTÍA

GARANTÍA: GARANTÍA LIMITADA DE 90 DÍAS (SE REQUIERE PRESENTACIÓN DE RECIBO DE COMPRA ORIGINAL)

En los primeros 90 días de la compra, Stryker™ reparará o reemplazará este marcador sin cargo alguno si se encuentra defectuoso en el material o fabricación. Esta garantía le otorga a usted derechos legales específicos. Usted también puede tener otros derechos los cuales pueden variara de estado a estado. Servicio al producto es disponible por centros de servicio autorizados Stryker™. Una lista de éstos puede ser encontrada en el ele website-www.Strykerpaintball.com o llamando a Stryker™ al número 1-800-755-5061. Estos centros de servicio por lo general le ofrecen el servicio más rápido.

Si usted prefiere regresar su producto directamente a Stryker™ llame a nuestro número de servicio al cliente al 1-800-755-5061 para recibir un número de autorización y dirección de retorno. (Para ser aceptado, el número deberá estar visible en el exterior del paquets de embarque.)

No regrese ningún producto a través de correo común y corriente.Tales productos pueden perderse y Stryker™ no se hace responsable por su reemplazo. responsable por su reemplazo.

PISTOLAS DE PAINTBALL FUERA DE GARANTÍA

Los centros de servicio autorizado de Stryker™ con gusto harán las reparaciones a cualquier pistola de paintball por un cargo nominal que cubra partes y mano de obra. Reparaciones hechas en los Centros de Servicio por lo general serán más rápidas y de menor precio que las que son mandadas directamente a la fabrica.

Antes de mandar pistolas fuera de garantía llame a nuestro número de servicio al cliente al 1-800-755-5061 para recibir un número de autorización y dirección de retorno. (Para ser aceptado, el número deberá estar visible en el exterior del paquets de embarque.) Todo lo que no esté cubierto por la garantía marcador devuelto a Stryker™ deberá enviarse porte prepagado y deberá indiur la cuota de reparación. Llame al número de Servicio al Consumidor si desea saber las precios de reparación. Stryker™ reparara o remplazara la pistola con una unidad reacondicionada del mismo modelo. Si el pago no está incluido, usted será facturado por el costo de la reparación más un cuota de $4.00 dólares por gastos de facturación. Al recibir el pago, la unidad o su reemplazo será enviada de regreso a usted. En evento de que el producto no incluya ningún medio de comunity dispuesta a la discreción de Stryker™ carse con el dueño del producto o que no se reciba pago por las reparaciones hechas dentro de un período de 60 días de la facturación, la propiedad del producto será anulada

INSTRUCCIONES DE FUNCIONAMIENTO

PASO 1. PROTECCIÓN PARA LOS OJOS: Asegúrese de que todas las personas a tiro (en un radio de 200 yardas) estén totalmente protegidas contra los impactos de las bolas de pintura.

⚠ **ADVERTENCIA:** Asegurese de que la pistola esté siempre apuntando a una dirección segura. Lea las siguientes instrucciones y SIN QUE LA CARGUE CON MUNICIONES, proceda varias veces a practicar los pasos de funcionamiento (dispare con todas las precauciones y sin munición) de manera que usted aprenda a manejar del marcador de una manera segura y apropiada.

PASO 2. Quite el marcador de seguridad, para armarlo con el perno de armado superior."

PASO 3. AMARTILLE: Amartille el marcador tirando del mango de amartillamiento totalmente hacia atrás hasta que quede bloqueado en la posición del fiador del percutor. El marcador es un marcador semiautomático, que vuelve a amartillarse en forma automática después de disparar, si funciona correctamente.

PASO 4. COLOQUE EL "SEGURO": Empuje el seguro de izquierda a derecha; hasta que no se vea la banda roja. Asegúrese de que el émbolo del cañón esté colocado firmemente en la boca del cañón del marcador

PASO 5. SUJETE LA FUENTE DE GAS: El marcador puede usarse con un cilindro recargable de aire constante Stryker™ (no incluida). Usted debe esperar una mejor eficiencia del gas si tiene un cilindro recargable de mayor tamaño. (Recomendamos cilindros recargables Viewloader® de 9 onzas. Artículo #1471.)

NOTA: Añada 3 gotas de Aceite Mineral al adaptador ASA antes de instalar el cilindro recargable. Vea el website en: www.Strykerpaintball.com para lubricantes aprobados.

PASO 6. CARGA DE BOLAS DE PINTURA:

A) Inserte el cargador (No se incluye en todo el empaquetamiento) en la puerta de alimentación de bolas. Agarre la tolva desde arriba. Inserte el cuello de alimentación de la tolva en la puerta de alimentación de bolas del marcador. Gire y empuje firmemente en dirección hacia la derecha. NOTA: El ajuste de la tolva a la puerta de alimentación de bolas debe ser apretado. (SE RECOMIENDA Viewloader® Quantum™, eVLution II™ ó cargador electrónico Revolution™).

B) Vierta bolas de pintura en el cargador. NOTA: Las bolas de pintura son alimentadas desde el cargador al marcador cada vez que se tire del gatillo. La demasiada rapidez de los disparos, las bolas quebradas o el exceso de bolas en el cargador pueden causar que se rompan más bolas y afectará la precisión del marcador de bolas. Use un enjugador para limpiar el interior del cañón del marcador de bolas de pintura. (SE RECOMIENDAN paintballs calibre .68 marca Brass Eagle®, Stryker™, Viewloader® o JT®). Las bolas de pintura deberán guardarse en un lugar fresco, seco en bolsas de plástico selladas. No las exponga a la congelación, excesivo calor, humedad, ni a la luz directa del sol. Estas condiciones pueden causar la ruptura de las bolas y/o una alimentación deficiente.

PASO 7. Encienda la empuñadura electrónica (E-Grip) de acuerdo con las instrucciones de operación, en el modo semiautomático (las dos luces de los leds verdes).

PASO 8. Retire el émbolo del cañón y quite el seguro presionando el seguro desde el lado derecho del marcador de pintura hasta que vea la banda roja.

PASO 9. VERIFIQUE LA VELOCIDAD: Verifique que la velocidad del marcador de bolas de pintura sea inferior a 300 pies (90 m) por segundo o menos, si así loexigen las reglas del campo de juego. La velocidad debe medirse con un cronógrafo antes de iniciar el juego. La velocidad puede ajustarse girando el tornillo de ajuste de velocidad (vea la Figura A). Usando una llave Allen de 1/8 de pulgada, gire el tornil lohacia la derecha para aumentar la velocidad o hacia la izquierda para disminuir la velocidad. (RECOMENDAMOS usar un cronógrafo Viewloader® en el cañón para comprobar la velocidad. Artículo #7815.) NOTA: Ajuste de velocidad adicional, añadiendo o quitando espaciador de volumen del resorte del percutor. (Fig. B)

PASO 10. DISPARE: El marcador de bolas de pintura ya está listo para disparar.

⚠ **ADVERTENCIA:** Nunca le dispare a ninguna persona que no tenga puesto un equipo protector apropiado para los ojos. Este equipo debe usarse en todo momento. El protector para los ojos debe estar diseñado específicamente para usarse con bolas de pintura. Si no se siguen estas precauciones de seguridad, podrían ocurrir lesiones corporales, incluyendo la ceguera y la sordera.

INSTRUCCIONES ESPECIALES

Mantenimiento/Funcionamiento

Siga todos los procedimientos indicados en este manual. Además, verificar periódica mente la manguera por si tiene fugas o está hilachada.

Seguridad

No permita que la manguera se pellizque de ninguna forma. La manguera es duradera, pero no está diseñada para proteger el gatillo.

OPERACION DEL E-GRIP

NOTA: El marcador no se puede armar o desmontar en el campo con el dispositivo de seguridad en la posición ACTIVADO."

PASO 1. PROTECCIÓN PARA LOS OJOS: Asegúrese de que todas las personas a tiro (en un radio de 200 yardas) estén totalmente protegidas contra los impactos de las bolas de pintura.

PASO 2. COLOQUE EL "SEGURO": Empuje el seguro de izquierda a derecha; hasta que no se vea la banda roja. Asegúrese de que el émbolo del cañón esté colocado firmemente en la boca del cañón del marcador

PASO 3. INSTALACION DE LA BATERIA: Saque la tapa de agarre e instale una batería de 9 voltios (se recomienda tipo de Alto Rendimiento) en las empunadura despudes de conectar al sujetador de la bateria (V. Fig. B).

PASO 4. PRUEBA: verifique la potencia antes de instalar la tapa de empunadura.

PASO 5. ACTIVACION. Active la empunadura pulsando el boton on/off durante 3 segundos hasta que aparezca la luz roja. Pulse de nuevo hasta que la luz roja se vuelva verde. (V. Figura C). Pulse el gatillo y vigile la funcion solenoidal.

PASO 6. REEMPLAZO DE LA TAPA DE EMPUNADURA.

PASO 7. DISPAROS DE PRUEBA: Sigulendo las instrucciones de funcionamiento que se exponen aqui, en primer lugar dispare el marcador sin pintura.

NOTA: Si ocurren problemas de funcionamiento del marcador con la empunadura, cambie la bateria de 9 voltios por otra nueva de Alto Rendimiento antes de realizar ninguna otra medida de correccion de faillas.

PASO 8. Para cambiar entre los diferentes modos, primero encienda el e-grip. El marcador estará en el modo Semiautomático (LED Verde Superior). Oprima el botón de encendido/apagado una vez para entrar al modo ráfaga de 3 disparos (LED Naranja Superior). Oprima de nuevo el botón de encendido/apagado para entrar al modo Automático Total (LED Rojo Superior). Oprima el botón otra vez para volver al modo Semiautomático.

PASO 9. Para desacivor el marcador pulse ON/OFF durante segundos o mas tiempo.

PASO 10. LUZ DE BATERÍA BAJA: El LED inferior es la luz indicadora de batería baja. Verde indica batería buena. Rojo indica que la batería está baja; reemplace la batería para que el marcador funcione correctamente.

NOTA: Para un mejor desempeño del marcador utilice un cargador electrónico Quantum™, Revolution ™, CAT™, Evolution 3™ o VLocity™. Cuando se utilizan los modos ráfaga de 3 ciclos y totalmente automático se requiere el uso de los cargadores Evolution 3 y VLocity de alimentación forzada. Asegúrese de estar utilizando paintballs para los modos ráfaga de 3 ciclos y totalmente automático para evitar excesivas roturas de paintballs.

GUÍA PARA LA LIMPIEZA SOBRE EL TERRENO

Extracción del Percutor y del Perno

PASO 1. PROTECCIÓN PARA LOS OJOS: Asegúrese de que todas las personas a tiro (en un radio de 200 yardas) estén totalmente protegidas contra los impactos de las bolas de pintura.

PASO 2. Sacar el suministro de gas del marcador.

PASO 3. Verifique que la clavija de montaje del gatillo está en posición hacia adelante. Tirar del gatillo si fuera necesario.

PASO 4. Saque el Pasador de jale rápido y el tapón de velocidad, parachoques, guía de resorte, espaciador, y percutor de resorte y perno (Fig.B) NOTA: Use precaución al sacar todas las partes que están bajo tensión del resorte.

PARA VOLVER A ARMARLO

Siga los paso expuestos arriba en orden inverso. Lubrique todos los puntos y anillos-O solamente con aceite mineral.

EXTRACCIÓN DEL PERCUTOR Y REEMPLAZAMIENTO

PASO 1. Siga los pasos 1-5 de la Guía de Limpieza sobre el Campo.

PASO 2. Tire del gatillo y apoye la parte trasera del receptor contra la toalla en la superficie plana para sacar el percutor.

PASO 3. Agarre el percutor con los dedos y sáquelo del receptor.

PASO 4. Limpie con un paño suave o toallita de bebés. Vuelva a lubricar con aceite mineral y vuélvalo a poner. NOTA: examine el anillo para verificar si está dañado y cámbielo si fuera necesario.

PASO 5. Encienda la empuñadura electrónica (E-Grip), asegúrese de que el dispositivo de seguridad esté en la posición desactivado y luego siga el paso 6.

PASO 5. Vuelva a poner el perno del percutor en el receptor con el fiador plano hacia abajo. NOTA: Si fuera necesario tirar del gatillo 3 ó más veces a la vez que se aplica presión al perno del percutor con su dedo para asentar completamente el percutor. (V. Fig. C)

PASO 6. Vuelva a montar siguiendo los pasos de la Sección de Limpieza sobre el Campo.

DESMONTAJE Y LIMPIEZA DEL DETENTE DE BOLAS DEL RETÉN

PASO 1. Saque 2 tornillos phillips

PASO 2. Saque el detén de bolas y tapa

PASO 3. Limpie con paño suave o toallita de bebés

PASO 4. Vuelva a poner en orden inverso asegurando que la punta del retén esté hacia la empuñadura y el orificio de la tapa del detén está hacia abajo. (Fig. E)

DESCARGA DE SU MARCADOR

⚠ **ADVERTENCIA:** Lleve siempre protección aporpiada para los ojos, cara y oídos, diseñada especialmente para detener las paintballs cuando está cargando el marcador de paintball del marcador..

PASO 1. Asegúrese que el taco del cañón esté bien asegurado en el cañón.

PASO 2. Poner el Marcador en seguro.

PASO 3. Sacar el cargador.

PASO 4. Poner el marcador en posición invertida para sacar las paintballs del codo y de la puerta de alimentación.

PASO 5. Sacar el cañón.

PASO 6. Apuntar el marcador hacia el suelo en una dirección segura y disparar varias veces para asegurarse que está completamente sin cargar. Poner el marcador otra vez en seguro.

PASO 7. Quitar la fuente de gas

PASO 8. Usar un enjugador para desalojar cualquier bola del cañón y volver a poner el taco del cañón.

PASO 9. Volver a poner el cañón.

No descargue su marcador dentro de casa.

⚠ **ADVERTENCIA:** No mire por la brecha o el cañón del marcador cuando se está conectada la fuente de gas.

Symptôme	Cause	Solution
Le chargeur ne fonctionne pas ou perd sa performance maximum	Piles épuisées ou faibles	Remplacer les piles
Le chargeur ne fonctionne pas correctement	Peinture dans le chargeur	Nettoyer le chargeur
J'ai remplacé les piles et nettoyé mon chargeur mais il ne fonctionne toujours pas	Électronique endommagée	Aller à un Centre de service local ou prendre contact avec Viewloader au 800-755-5061 pour obtenir de l'assistance
Le chargeur s'enraye	Trop de paintballs dans le chargeur ou faible qualité des paintballs (rondeur)	Laisser de la place pour faciliter le mouvement des balles lorsque vous tirez.

MANUEL DU PROPRIÉTAIRE

CONTENU:

- **Consignes de sécurité**
- **Informations sur la garantie**
- **Schéma annoté**
- **Guide d'utilisation**
- **Guide de dépannage**

Ce symbole d'avis de sécurité indique la présence d'une con signe de sécurité importante. Lorsque vous le voyez dans ce manuel, faites attention aux risques de blessure et lisez attentivement la consigne adjacente.

⚠ **AVERTISSEMENT** : CE PRODUIT N'EST PAS UN JOUET. TOUTE UTILISATION NON APPROPRIÉE PEUT PROVOQUER DES BLESSURES GRAVES, VOIRE MORTELLES. UNE PROTECTION OCULAIRE CONÇUE POUR LE PAINTBALL DOIT ÊTRE PORTÉE PAR L'UTILISATEUR ET TOUTE PERSONNE SE TROUVANT À PORT_E DU LANCEUR. LES ACHETEURS DEVRAIENT AVOIR AU MOINS 18 ANS. LES UTILISATEURS PEUVENT AVOIR ENTRE 14 ET 18 ANS S' ILS SONT SUPERVISÉS PAR UN ADULTE OU 10 ANS ET PLUS S' ILS UTILISENT LE LANCEUR SUR UN TERRAIN DE PAINTBALL RESPECTANT LA NORME ASTM F1777-02. LIRE LE MANUEL D'UTILISATION AVANT TOUTE UTILISATION.

⚠ **AVERTISSEMENT** : NE TIREZ JAMAIS SUR UNE PERSONNE NE PORTANT PAS LES ÉQUIPEMENTS PROTECTEURS APPROPRIÉS POUR LES YEUX, LES OREILLES, LA GORGE ET LA TÊTE, LESQUELS DOIVENT D'AILLEURS ÊTRE PORTÉS EN TOUT TEMPS. LES LUNETTES DE SÉCURITÉ DOIVENT ÊTRE CONÇUES SPÉCIALEMENT POUR LE PAINTBALL. L' IGNORANCE DE CES CONSIGNES DE SÉCURITÉ PEUT PROVOQUER DES BLESSURES GRAVES, COMME LA PERTE DE L'OUÏE OU DE LA VUE.

Bienvenue au sein de l' équipe Stryker™ et merci d 'avoir acheté ce lanceur de paintball Stryker™ de qualité supérieure.

Chez Stryker™, nous mettons tout en œuvre pour offrir à la clientèle les meilleurs produits et le meilleur service sur le marché. Votre lanceur a été conçu et fabriqué pour un entretien minimum et un rendement supérieur sans défectuosité Prière de lire ce manuel pour tirer le plus de profit de votre achat et l'utiliser en toute sécurité.

Composez le 1-800-755-5061 ou visitez notre site Web www.Strykerpaintball.com si vous souhaitez obtenir une liste illustrée des pièces.

⚠ RÈGLES DE SÉCURITÉ POUR L'UTILISATION D'UN LANCEUR DE PAINTBALL

1. Portez toujours des équipements de protection des yeux, du visage et des oreilles conçus pour le paintball.
2. Ne tirez jamais sur une personne ne portant pas tous les équipements de protection nécessaires.
3. Les lanceurs doivent toujours être considérés chargés.
4. Ne jamais regarder à l'intérieur du baril du marqueur.
5. Ne pointez jamais un lanceur de paintball vers quelque chose que vous ne désirez pas atteindre.
6. Le verrou de sécurité du lanceur doit être mis jusqu'à ce que vous soyez prêt à tirer.
7. Entre les séances de tir, gardez toujours le bouchon du canon sur la bouche du lanceur.
8. Avant de démonter le lanceur, enlevez toujours la source d'alimentation en gaz.
9. Le lanceur doit toujours être rangé sous clé, avec le chargeur vide et la bouteille de gaz déconnectée.
10. Respectez les avertissements de manutention et de rangement apparaissant sur la bouteille de gaz.
11. N'utilisez jamais d'autres munitions que des billes de paintball de calibre 0,68.
12. Ne tirez jamais sur des objets fragiles, comme des vitres.
13. Les billes de paintball peuvent tacher certaines surfaces poreuses comme la brique, le stuc et le bois.
14. Vérifiez toujours la vitesse des billes avant de jouer au paintball.
15. Ne tirez jamais à une vitesse dépassant 300 pi/s (91 m/s).
16. Nunca se involucre en vandalismo.
17. No utilice el marcador para tirar al pasar manejando.
18. No modifique en ninguna forma el sistema de aire a presión de su marcador o cilindro.

CILINDRO DE ALEACIÓN DE ALUMINIO PARA ALTA PRESIÓN

El cilindro puede volar con suficiente fuerza como para matar a alguien si la válvula se desatornilla del mismo. ALTO su la válvula comienza a desatornillarse del cilindro. Atornillela nuevamente y llévela a una persona entrenada para su reparación. PELIGRO DE EXPLOSIÓN: El uso, rellenado, almacenamiento o descarte inapropiados pueden dar como resultado daños a la propiedad, serias lesiones personales, o muerte.Este cilindro debe ser rellenado solamente por personal apropiadamente entrenado de acuerdo con los folletos de CGA P-1, C-6, G-6.3 y AV-7 disponibles solicitándolos a Compressed Gas Association. 4221 Walney Rd., Chantilly, Virginia 20151-2923

- Las válvulas deben ser instaladas y removidas solamente por personal entrenado.
- NJamás llenar el cilindro en demasía. No exceder el límite mpreso sobre el cilindro.
- No exponer a temperaturas que excedan de 130 grados F cuando se encuentre bajo presión
- No utilizar limpiadores cáusticos ni disolventes.
- No modificar este cilindro o válvula en manera alguna.
- El cilindro debe ser destruido si es expuesto al fuego o se calienta a una temperatura que exceda los 350 grados F.
- Mantener el cilindro fuera del alcance de los niños.

Servez-vous d'un écouvillon à canon pour chasser une balle de peinture cassée du canon marqueur. Nous recommandons l'écouvillon à canon n° 1477 en cuivre modèle combo d'Brass Eagle® ou la raclette Proflex de Viewloader® no 5012.

NE PAS RAMENER CE MARQUEUR À VOTRE REVENDEUR. COMPOSER LE 1-800-755-5061 INFORMATIONS SUR LA GARANTIE

GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS (NÉCESSITE LE REÇU D'ACHAT D'ORIGINE)

En cas de vice de matériel ou de fabrication, Stryker™ s'engage à réparer ou à remplacer ce marqueur gratuitement pendant une période de 90 jours à partir de la date d'achat. Cette garantie vous accorde des droits juridiques précis. Il est également possible que vous ayez d'autres droits selon votre lieu de résidence. Le service après-vente est disponible dans les centres de réparation agréés par Stryker™. Vous pouves obtenir la liste de ces centres en visitant le site web www.www.Strykerpaintball.com.com ou en appelant au 1-800-755-5061. Ces centres offrent généralement le service le plus rapide.

Si vous préférez retourner votre lanceur à Stryker™, veuillez appeler le service à la clientèle au 1-800-755-5061, puis demandez un numéro d'autorisation de retour et l'adresse d'expédition. (Le numéro doit être visible sur l'extérieur de la boite d'expédition pour être accepté.)

Ne retournez jamais un produit par une voie n'offrant aucun suivi des expéditions, comme la poste ordinaire. Il pourrait alors se perdre et Stryker™ Inc. ne serait pas responsable de son remplacement

LANCEURS DE PAINTBALL AVEC GARANTIE EXPIRÉE

Les centres de réparation agréés seront heureux de réparer les lanceurs dont la garantie est expirée contre des frais minimes destinés à couvrir le coût des pièces et de la maind'œuvre. Les réparations effectuées par les centres de réparation sont généralement plus rapides et moins coûteuses que celles effectuées à l'usine. Visiter le site Web www.Strykerpaintball.com pour connaître les centres de service les plus proches. **N'oubliez pas d'appeler avant d'expédier le lanceur. Appelez appeler le service à la clientèle au 1-800-755-5061, puis demandez un numéro d'autorisation de retour et l'adresse d'expédition. (Le numéro doit être visible sur l'extérieur de la boite d'expédition pour être accepté.)** Expédier un marqueur hors garantia à Stryker™ port payé et frais de réparation inclus. Prendre contact avec le service à la clientèle pour connaître les frais de réparation actuels. Stryker™ réparera le lanceur ou le remplacera par un autre lanceur identique remis à neuf. Si le règlement de la réparation n'est pas inclus dans l'envoi, les travaux vous seront facturés avec un supplément de 4,00 $ pour les frais administratifs. Sur réception du règlement, nous vous enverrons le lanceur réparé ou le lanceur de remplacement. Dans l'éventualité où un lanceur arriverait sans aucune façon de retracer l'expéditeur où si le règlement d'une réparation n'est pas reçu dans un délai de 60 jours, le lanceur sera confisqué et pourra être.

GUIDE D'UTILISATION

⚠ **AVERTISSEMENT :** Assurezvous que le lanceur est toujours pointé dans une direction sans danger. Lisez les instructions d'utilisation cidessous, puis SANS AUCUNE MUNITION DANS LE LANCEUR, exécutez plusieurs fois les opérations de tir (tirez à blanc sur une cible résistante) jusqu'à ce que vous puissiez utiliser votre SamuraiMC II correctement et sans danger.

ÉTAPE 1. PROTECTION OCULAIRE. Vérifier que les personnes se trouvant dans un rayon de 200 mètres sont munies d'un dispositif de protection adéquat de façon à protéger les yeux contre les impacts de balles de peinture.

ÉTAPE 2. Déclenchez la sûreté du marqueur pour l'armer avec la goupille d'armement supérieure.

ÉTAPE 3. ARMER. Armer le marqueur en amenant le levier d'armement complètement vers l'arrière, jusqu'à ce qu'il se mette en position armée. Le marqueur est un marqueur semi-automatique capable de se réarmer automatiquement lorsqu'il fonctionne correctement.

ÉTAPE 4. ENCLENCHER LE « CRAN DE SÛRETÉ ». Pousser le cran de sûreté de gauche à droite ; l'indicateur rouge ne doit pas être visible. Vérifier que l'obturateur du canon est correctement placé dans la bouche du marqueur.

ÉTAPE 5. RELIER LA SOURCE DE GAZ. Le marqueur peut être utilisé avec le cylindre à air comprimé constant rechargeable Brass Eagle® (non fournie). Pour obtenir un meilleur rendement du gaz, utiliser un plus grand cylindre rechargeable. (RECOMMANDATIONS : Cylindre de 250 grammes Brass Eagle®, Article n° 1471).

REMARQUE. – Ajouter trois gouttes d'huile minérale à l'adaptateur ASA avant d'attacher le cylindre rechargeable. Consulter le site Web www. Strykerpaintball.com pour trouver les marques de lubrifiant agréées.

ÉTAPE 6. CHARGER LES BALLES DE PEINTURE.

A) Introduire le chargeur (Pas compris dans chaque colis) dans le entrée d'alimentation de balles. Prenez le trémie par le haut. Insérez le col d'alimentation du trémie dans l'orifice d'alimentation de billes du marqueur. Tournez tout en poussant fermement dans le sens des aiguilles d'une montre. REMARQUE : Le trémie et l'orifice d'alimentation de billes sont ajustés intentionnellement. (RECOMMANDATION : utiliser le chargeur électronique Viewloader® Revolution – article 5011).

B) Verser les balles de peinture dans le chargeur. REMARQUE. - Les balles de peinture s'acheminent par gravité du chargeur au marqueur à chaque pression de détente. Une cadence de tir trop élevée, des balles endommagées ou un surplus de balles dans le chargeur peut endommager les balles suivantes et affecter la précision du tireur. Nettoyer l'intérieur du canon du marqueur à l'aide d'une raclette. (RECOMMANDATION : balles de peinture Brass Eagle®, Stryker™, Viewloader® ou JT® calibre 0,68.) Les balles de peinture doivent être placées dans des poches en plastique etstockées dans un local frais et sec. Ne pas exposerles balles de peinture au gel, à une chaleur excessive, à l'humidité et ne pas les laisser en plein soleil. En effet, dans de telles conditions de stockage, les balles risquent de se

ÉTAPE 7. Allumez la crosse e-Grip selon le mode d'emploi ce qui vous mettra en mode semi-automatique (voyants DEL verts doubles).

ÉTAPE 8. Retirer l'obturateur du canon ainsi que le dispositif de sûreté en appuyant sur le cran de sûreté depuis le côté droit du marqueur de Paintball, jusqu'à ce que l'indicateur rouge soit visible.

ÉTAPE 9. VÉRIFIER LA VITESSE. Vérifier que la vitesse du marqueur de Paintball est inférieure à 300 pieds/seconde ou moins, conformément aux exigences du terrain de sport. La vitesse doit être mesurée à l'aide d'un chronographe avant chaque partie de Paintball. La vitesse peut être réglée en vissant la vis de réglage de la vitesse (Voir la figure A).. À l'aide d'une clé Allen de 1/8 po (incluse), faire tourner la vis dans le sens percer et/ou de mal s'alimenter.des aiguilles d'une montre pour augmenter la vitesse et en sens inverse pour la réduire. (RECOMMANDATIONS Chronographe monté sur canon Viewloader® pour vérifier la vitesse. Article N°7815.) REMARQUE :La vélocité peut être réglée avec plus de précision en ajoutant ou en enlevant la pièce d'espacement du ressort du percuteur (fig. B).

ÉTAPE 10. FAIRE FEU. Le marqueur de Paintball est maintenant prêt à tirer.

⚠ **AVERTISSEMENT :** Ne jamais tirer sur une personne qui ne porte pas l'équipement de protection pour les yeux adéquat, lequel doit être porté à tout moment. L'équipement de protection pour les yeux doit être conçu spécifiquement pour le Paintball. Tout manquement à cette mesure dé sécurité peut entraîner des blessures corporelles y compris la cécité et la surdité

INSTRUCTIONS SPÉCIALES

Entretien/Fonctionnement

Suivre toutes les procédures figurant dans ce fascicule. Vérifier également les tuyaux sur une base régulière pour détecter des indices de fuite ou d'usure.

Sécurité

Le tuyau ne peut jamais se trouver pincé d'une manière quelconque. Le tuyau est robuste mais n'a pas été conçu pour être utilisé comme pontet.

FONCTIONNEMENT DU E-GRIP

REMARQUE : On ne peut armer le marqueur quand la sûreté est enclenchée.

ÉTAPE 1. PROTECTION OCULAIRE. Vérifier que les personnes se trouvant dans un rayon de 200 mètres sont munies d'un dispositif de protection adéquat de façon à protéger les yeux contre les impacts de balles de peinture .

ÉTAPE 2. ENCLENCHER LE « CRAN DE SÛRETÉ ». Pousser le cran de sûreté de gauche à droite ; l'indicateur rouge ne doit pas être visible. Vérifier que l'obturateur du canon est correctement placé dans la bouche du marqueur.

ÉTAPE 3. INSTALLATION DE LA PILE: Retirez le couverde de la poignete et mettez en place une pile de 9 volts (type haute performance recommande) dans la poignee apres avoir connecte la prince de pile (Voir fig. B)

ÉTAPE 4. TEST: verifez que le marquer fonctionne avant de replacer le couverde de la poignee.

ÉTAPE 5. ACTIVATION: activer la poignee en appuyant sur le button ON/OFF pendant 3 secondes jusqu a ce que la lampe-temoin rouge s'allume. Appuyer de nouveau jusqu'a ce que la lampe-temoin verte s'allume. (Voir fig. c) Appuyez sur la gachette et examinez le fonctionnement du solenoide.

ÉTAPE 6. REMISE EN PLACE DU COUVERCLE DE LA POIGNEE (ne serrez pas trop les vis.

ÉTAPE 7. VERIFICATION DU TIR: reportez-vous a la notice d'utilisation ci-dessous et commencez par tester le marqueur san peinture. REMARQUE: Si ta poignee du marqueur ne fonctionne plus correctement, remplacez la pile par une pile neuve de 9 volts a flux eleve et de pile haute performance avant de faire reparer le marqueur.

ÉTAPE 8. Pour passer d'un mode à l'autre il faut d'abord allumer la crosse e-Grip. Le marqueur sera alors en mode semi-automatique (voyant DEL supérieur vert). Appuyez une fois sur le bouton de marche/arrêt pour passer au mode rafale 3-coups (voyant DEL supérieur orange). Appuyez à nouveau sur le bouton de marche/arrêt pour passer au mode automatique (voyant DEL supérieur rouge). Appuyez à nouveau sur le bouton pour retourner au mode semi-automatique.

ÉTAPE 9. FAIRE FEU. Le marqueur de Paintball est mainenant pret a tirer.

ÉTAPE 10. VOYANT DE PILE FAIBLE : Le voyant DEL inférieur est un indicateur de faible charge. Le vert indique que la pile est pleinement chargée. Le rouge indique que la pile est faible ; remplacez la pile pour que le marqueur fonctionne correctement. Remarque : Pour obtenir la meilleure performance possible de votre marqueur, utilisez un chargeur électronique Quantum™, Revolutio™, CAT™, Evolution 3™ ou le chargeur VLocity™. Pour utiliser les modes rafale 3-coups et automatique complet, il est indispensable d'utiliser les chargeurs Evolution 3 et VLocity à alimentation sous pression. En modes rafale 3-coups et automatique, soyez sûrs d'utiliser des paintballs robustes pour éviter que les paintballs n'éclatent excessivement.

DISPOSITIF DE GUIDAGE DE TER RAIN

Enlèvement du verrou et du percuteur

ÉTAPE 1. Enlever la source d'alimentation de gaz du marqueur.

ÉTAPE 2. S'assurer que la broche d'armement est placée vers l'avant. Appuyer sur la détente pour la libérer, si nécessaire.**ÉTAPE 3.** Enlever la broche d'armement supérieure et le verrou (figure B).**ÉTAPE 4.** Enlever la goupille, le bouchon de vélocité, le butoir, le guide-ressort, la pièce d'espacement et le percuteur et le boulon (fig. B). REMARQUE. – Agir avec prudence lors de l'enlèvement car toutes les pièces sont sous tension de ressort.

REMONTAGE

Suivre les étapes précédentes dans la séquence opposée. N'utiliser que de l'huile minérale pour graisser les points d'usure et les joints toriques.

RETRAIT ET REMPLAC